

Sheepshhead

Mål

- Sheepshhead är ett amerikanskt sticktagningsspel för fem spelare i Milwaukeeformen.
- Picker, alltså spelaren som tar blinden, spelar med en hemlig partner två mot tre om totalt 120 kortpoäng.
- Pickerlaget vinner given med minst 61 kortpoäng.

Förberedelser

- Leken har 32 kort efter att tvåor till sexor tagits bort och innehåller totalt 120 kortpoäng.
- Spelarna bestämmer själva vem som ger första given och sedan ger spelaren till vänster om förra givaren.
- Varje spelare får sex kort och två kort bildar blinden, alltså de två dolda korten i mitten.
- Vanligt är att ge tre kort var, två till blinden och sedan tre kort var.
- Trumf, alltså kort som slår kort i andra färger, är alla damer, knektar och ruter, fjorton kort.
- Fail är sidofärg utanför trumf och klöver, spader och hjärter har ess, tio, kung, nia, åtta och sju.

Så spelar ni

1 Välj picker

- Från spelaren vänster om givaren får var och en i tur medsols ta blinden eller passa, alltså avstå från blinden.
- Den första som tar blinden blir picker och visar att hen utmanar övriga spelare.
- Passar alla avgör bordets egna regler, till exempel en ny giv.

2 Blind och partner

- Pickern lägger blindens två kort på handen och väljer sedan två kort att lägga dolda åt sidan, vilket kallas att begrava.
- Du kallar ett ess, alltså säger högt vilken failfärg esset ska höra till, och innehavaren av esset blir partner.
- Du måste ha minst ett kort i den kallade failfärgen och spara det tills färgen först spelas ut.

3 Trumfordning

- Trumf i ordning högt till lågt är klöver dam, spader dam, hjärter dam, ruter dam, klöver knekt, spader knekt, hjärter knekt, ruter knekt, ruter ess, ruter tio, ruter kung, ruter nia, ruter åtta och ruter sju.
- Klöver dam slår därför klöver ess och hjärter dam räknas som trumf och inte som hjärter.

4 Spela stick

- Spelaren till vänster om givaren leder första sticket.
- Ett stick är en runda där alla lägger ett kort medsols med framsidan upp i mitten av bordet och vinnaren tar korten och leder första kortet i nästa stick.
- Du måste följa ledd färg om du kan och trumf är en egen färg.
- Saknar du ledd färg får du lägga ett sidokort, vilket kallas att faila av, eller ett trumfkort.
- Högsta trumf vinner, annars högsta kort i ledd failfärg.

Sheepshead

5

Exempel på stick

- Lisa leder klöver sju, du lägger klöver åtta och Erik saknar klöver och lägger hjärter nia.
- Din klöver åtta behåller sticket, eftersom hjärter nia inte tar ett stick där klöver ledde.
- Bara en högre klöver eller en trumf tar sticket från dig.

Poäng

- Ess ger elva, tio ger tio, kung ger fyra, dam ger tre, knekt ger två och nia, åtta och sju ger noll, totalt 120 i leken.
- När alla sex stick spelats lägger varje lag ihop kortvärdena i sina vunna stick.
- Pickerlaget, alltså picker och partner, vinner given med minst 61 kortpoäng medan 60 mot 60 ger vinst till försvararna.

Slut på given

- När alla stick spelats räknar pickerlaget och försvararna poängen i sina stick för att avgöra vem som vunnit given.
- I början vet ingen utom partnern vem partnern är och partnern får inte berätta det, och identiteten är okänd tills det kallade esset visats.

Sheepshead

Poängblad för Sheepshead. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Picker	Pickerlag	Försvare	Vinnare